

# Influencia del Anime en el Cine de Acción

Alfonso Ricardo Felipe López

*Recibido: 14.02.2011*

*Aceptado: 28.02.2011*

## Resumen

Este análisis se centra en la evolución del anime a lo largo de su historia y en la clasificación de los géneros del mismo. Son dos de los apartados recogidos en el DEA: Influencia del anime en el cine de acción que pertenece al programa “Teoría, Análisis y Documentación Cinematográfica” de la UCM y que fue presentado en el año 2009-2011. En el mismo se realizaba un estudio lógico-histórico sobre la animación japonesa y los resultados obtenidos eran comparados con una muestra de películas del género de acción: Matrix, Shaolin Soccer, Old Boy y Avatar

## Palabras clave

Anime, animación, género, influencias, acción, Japón

## Abstract

This paper focuses in the evolution of the anime along his history and in the classification of the anime's genres. They are two of the chapters gathered in the DEA: Influencia del anime en el cine de acción (2009-2010) related to UCM program “Teoría, Análisis y Documentación Cinematográfica”. In that paper appear a study about japanese animation y the results were compare with a sample of an action Films: Matrix, Shaolin Soccer, Old Boy and Avatar

## Keywords

Anime, animación, genre, influences, Japan

## ESTADO DE LA CUESTIÓN

En España el *anime* y el *manga* no tiene el nivel de comercialización de otros países. No hablamos ya de Japón, país autóctono del mismo en el que la distribución de los *mangas* alcanza cotas muy elevadas y las series de *anime* compiten en las mejores franjas horarias de las cadenas de televisión<sup>1</sup>. El nivel de distribución español, aunque ha aumentado en los últimos años, está muy lejos de otros países como EEUU, Reino Unido, Italia o Francia<sup>2</sup>. Esto se hace aún más patente en las publicaciones referidas sobre el tema.

En el estudio del *anime* hay que destacar que la mayor parte de los textos dedicados a éste en occidente se encuentran escritos en inglés y francés. Los escritos en español son bastante escasos comparados con las publicaciones llevadas a cabo en otros países, y las distribuciones de textos extranjeros sobre el tema son bastante limitadas en España. Lo más usual es encontrar menciones dentro de libros con temática similar en los que el *anime* puede constituirse como uno de sus apartados. Destacamos los textos de Donald Richie del capítulo *Documental y anime* de su libro *Cien años de Cine Japonés*<sup>3</sup> y los capítulos 9 y 23 del libro *110 Años de Cine de Animación* de Giannalberto Bendazzi<sup>4</sup>. En ambos se realiza un tímido acercamiento a la estética y a la historia del anime desde un punto de vista analítico, aunque sin llegar a profundizar en el tema. Entre los libros si distribuidos en España y que se centran en el *anime* y el *manga* se encuentra *Manga la Era del Nuevo Cómic*<sup>5</sup> de Paul Gravett, donde se hace un completo análisis de la historia, géneros, obras, mercados y contextos.

Dentro de las publicaciones no distribuidas en nuestro país resaltaremos el libro de Frederik L. Schodt *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*<sup>6</sup> editado en EEUU en 1983. Propició un acercamiento de la cultura japonesa y ofreció una visión profunda del mundo del cómic

<sup>1</sup> El proceso de distribución se realiza mediante dos vías: las publicaciones periódicas y los tomos recopilatorios. Las primeras llegan a ofrecer un gran número de páginas a un precio reducido (la revista *Shonen Sunday* ofrece 400 páginas a 200 yenes, menos de dos euros), por lo que se convierten en material de usar y tirar por los lectores. Los tomos recopilatorios son los que ofrecen una mayor rentabilidad a las editoriales. Son recopilaciones de una de las series publicadas en las revistas, ofreciendo al lector los capítulos ordenados y en orden para su mejor disfrute. En Japón pueden ser adquiridas en cualquier quiosco, tienda e incluso en máquinas expendedoras. En 1990 empezaron a aparecer “cafeterías manga” donde los lectores podían leer los títulos que más les interesaban sin tener que adquirirlos.

<sup>2</sup> La película *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988) fue distribuida por la productora *Record Visión*, empresa ya desaparecida que se dedicaba a la distribución de cintas de serie B. Después *Manga Films* fue la única empresa en distribuir películas de *anime*, pero acabó por perder el interés por dicho mercado. Eso sumado a la desgana de las televisiones generalistas por el producto provocó un estancamiento del mercado español. A día de hoy son las empresas *Selecta Visión*, *Jonu Media*, *So Good Ent.* y *Arait Multimedia* las que acaparan la distribución de *anime*.

<sup>3</sup> Richie, Donald. *Cien años de cine japonés*. Madrid, Ediciones Jaguar, 2005.

<sup>4</sup> Bendazzi, Giannalberto. *110 años de cine de animación*. Madrid, Ocho y medio, 2003.

<sup>5</sup> Gravett, Paul. *Manga. La era del nuevo cómic*. H KLICZKOWSKI, Madrid, 2004.

<sup>6</sup> Schodt, Frederik L. *Manga! Manga! The world of Japanese Comics*, Stone Bridge Press, Berkeley, 1983.

japonés en occidente, aunque debido a su fecha de publicación no recoge las obras más recientes y los cambios acontecidos en el *anime* y el *manga* desde la década de los 80. En 1996 el autor ha conseguido actualizar muchos de los conceptos en su libro *Dreamland Japan. Writings on Modern Manga*<sup>7</sup>. Más recientes son las publicaciones de Susan Napier, de las cuales resaltamos el libro *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*<sup>8</sup> debido a que en él la autora centra sus análisis en el *anime* más actual. También tenemos que hacer referencia la obra de Patrick Drazen *Anime Explosión! The What? Why? & Wow! Of Japanese Animation*<sup>9</sup> donde se realiza una exposición de la historia del *anime* y sus obras más conocidas. Destacamos dos guías de anime: *The Anime Encyclopedia*<sup>10</sup> de Jonathan Clements y Helen McCarthy y *The Anime Companion*<sup>11</sup> de Gilles Poitras. Ambas son de reciente publicación y están bastante actualizadas, pero presentan el inconveniente de no incluir términos en español al no haber sido distribuidas en España.

En los estudios realizados en España remarcamos el libro *El Principio del Fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*<sup>12</sup>. Es una recopilación de artículos escritos por varios autores: Jordi Costa, Roberto Cueto, Joseph Lluís Fence, Fernando de Felipe, Ruben Jardín, José Luis Reborditos, Ricardo Reparaz, Jordi Sánchez-Navarro, Antonio Weinrichter y Ángel Sala. Éste último también participa en otra recopilación de artículos realizada durante el Festival de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián y editados en el libro *Cine de Animación Japonés*<sup>13</sup>. Este último cuenta con artículos de Daniel Kothenschulte, Alexander Zahlten, Miguel García, Luis Puertas, Antonio Trashorras, Fernando de Felipe, Iván Gómez, Thomas Lamarre, Beatriz Martínez, Laura Montero, Jesús Palacios, Carlos Arenas, Juan Zapater, Rubén Jardín, Tomás Fernandez Valentí, Roberto Alcocer, Tonio L. Alarcón, Oscar Brox y Antonio José

<sup>7</sup> Schodt, Frederik L. *Dreamland Japan. Writings on modern manga*, Kodansha Internacional, Nueva York, 1997.

<sup>8</sup> Napier, Susan J. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. Palgrave macmillan, Nueva York, 2005. El título del libro era *Anime from Akira to Princess Mononoke* en su edición original publicada en 2001, pero se cambió a éste en la edición de 2005 debido a que la autora aprovechó para actualizar los contenidos de la obra.

<sup>9</sup> Drazen, Patrick. *Anime explosion! The What? Why? & Wow! Of japanese animation*. Stone Bridge Press, Berkeley, 2003.

<sup>10</sup> Clements, Jonathan y McCARTHY, Helen. *The anime encyclopedia. A guide to japanese animation since 1917*. Stone Bridge Press, Berkeley, 2006.

<sup>11</sup> Poitras, Gilles. *The anime companion. What's japanese in japanese animation?* Stone Bridge Press, Berkeley, 1999.

<sup>12</sup> VVAA. *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*. Paidós comunicación, Barcelona, 2003.

<sup>13</sup> VVAA, *Cine de Animación Japonés*. Semana de cine fantástico y de terror de San Sebastián, San Sebastián, 2008.

Navarro. Se centra en varios aspectos: la historia, los géneros, su distribución en España, estilos de animación, diferenciación entre animación completa y limitada y describe el estilo de varios autores famosos del *manga* y del *anime*. Aunque es un texto de carácter más divulgativo que analítico ofrece datos concretos y puntos de vista muy interesantes sobre el tema.

El tema expuesto en esta investigación, la influencia del anime en el cine de acción, es un campo muy poco desarrollado dentro de los textos dedicados a la animación japonesa. Podemos citar uno de los artículos del libro mencionado en el párrafo anterior, el escrito por Beatriz Martínez: *Del trazo a la imagen. Interrelaciones entre manga, anime e imagen real*, aunque en dicho artículo se hace más referencia al caso inverso, es decir, la influencia del cine en la animación japonesa. También debemos resaltar el libro de Roland Kelts *Japanamerica*<sup>14</sup>, como ejemplo de un estudio que expone las influencias japonesas sufridas dentro de la cultura americana, aunque lo haga desde una perspectiva divulgativa. Pero en ambos ejemplos no se llega a realizar ningún análisis comparativo entre una película concreta y rasgos característicos del *anime*. En la gran mayoría de las obras citadas se hace referencia al caso inverso propuesto en este trabajo: los rasgos del cine americano asimilados por la animación japonesa o las influencias del cine alemán de principios de siglo en la obra de Osamu Tezuka. Pero la línea desarrollada por este trabajo no ha sido el tema principal de ningún estudio, si acaso ha sido mencionado como rasgo en algunas obras dedicadas a los propios autores de algunas de las películas realizadas, pero dichos ensayos tenían como objeto el estudio de dicho autor y no englobaban el fenómeno en su totalidad.

### *Objeto de estudio.*

En esta investigación manejaremos dos objetos de estudio: el *anime*, desde los tres apartados que serán explicados en la metodología, y una selección de películas pertenecientes al género de acción que serán analizadas aplicando los datos obtenidos del primer objeto de estudio.

La palabra *anime* es una simplificación de la palabra *animeshon*, la cual a su vez es la transcripción al japonés de la palabra inglesa *animation*, y en Japón se utiliza para designar a cualquier tipo de animación. Pero en el resto del mundo el término *anime* designa

<sup>14</sup> Kelts, Roland. *Japanamerica. How japanese pop cultura has invaded the U.S.* Palgrave macmillan, Nueva York, 2007.

simplemente a la animación que tiene su origen dentro de Japón. Ese es el sentido con que utilizaremos el término en esta investigación<sup>15</sup>.

Para este primer objeto de estudio utilizaremos como base los apuntes históricos, las clasificaciones de géneros y temas y las concreciones estéticas señaladas en los estudios de los autores expuestos dentro del estado de la cuestión. La clasificación de géneros y las características estéticas extraídas de la investigación de dichos textos serán corroboradas mediante el visionado de las películas y series de *anime* expuestas a continuación. Los criterios de selección de las mismas se han basado en dos principios:

- 1- Tratar de ser lo más eclécticos posible a la hora de abarcar la mayor cantidad de temas y géneros dentro de aquellos que conforman el *anime*, a los cuales haremos referencia más adelante.
- 2- Permitir a la muestra ofrecer ejemplos tanto de animación completa, como de animación limitada. Ambos tipos de animación serán explicados en el apartado dedicado a la estética, aclarando las diferencias existentes entre ellas.

### Objetivos

- 1- Establecer cuales son los géneros del *anime*.

Esto nos permitirá mostrar un cierto orden a la hora de exponer cuales son los temas más característicos empleados dentro de la animación japonesa. Las nuevas tendencias dentro del *anime* llevan a los autores a mezclar géneros, por eso en muchas ocasiones la distinción entre ellos es complicada. Una visión ordenada de los mismos con un resumen de sus características propiciará que sea más fácil localizarlos dentro de las películas analizadas. No abundan los estudios de los géneros del anime en los que se realice una clasificación completa de los mismos, incluyendo también los subgéneros que los componen. La única excepción encontrada dentro de las obras consultadas es el artículo escrito por Laura Montero *La era de la formalización. Los géneros de la animación japonesa* que se engloba dentro del libro ya mencionado en el estado de la cuestión *Cine de animación japonés*.

- 2- Exponer de manera ordenada los rasgos estéticos que definen el *anime*.

De esta forma se podrán limitar los artificios estéticos empleados dentro de la animación japonesa a una serie de rasgos que permitirán su fácil reconocimiento dentro de los recursos

<sup>15</sup> Tradicionalmente se empleo en occidente el término *japanimation*, pero actualmente está en desuso, salvo entre los propios japoneses que lo utilizan para designar la animación propia y diferenciarla de la extranjera que, como ya hemos señalado, engloban también dentro del término *anime*.

visuales utilizados por los directores de las películas analizadas. Los elementos estéticos del anime no han sido enumerados de manera completa en ninguna de las investigaciones consultadas. En varias de las mismas se mencionan algunos de ellos, pero siempre tratando de explicar uno o dos en concreto. Una visión total de estos rasgos es algo novedoso y que se muestra indispensable a la hora de poder utilizarlos para poder compararlos con la muestra de películas de acción seleccionadas.

## INTRODUCCIÓN

El *manga* y el *anime* nunca fueron considerados en Japón artículos que pudiesen ser consumidos por un público extranjero. Como señala el autor Paul Gravett: “A diferencia de los coches nipones, los equipos de música y los ordenadores personales, el *manga* no fue concebido para ser exportado”<sup>16</sup>. Pero la necesidad que tenían las televisiones americanas durante los años sesenta de encontrar programación a un coste bajo propició la llegada de series japonesas a los hogares americanos. Así fue como el *anime* fue abriéndose camino en el mercado internacional y obtuvo una difusión que décadas más tarde llevaría a una invasión de la cultura japonesa en todo el mundo y en ámbitos muy diversos.

*Astroboy* (*Tetsuwan Atom*, Osamu Tezuka, 1963) fue la primera de las series que abrió el camino a la animación nipona en Occidente. Propició un gran mercado de artículos relacionados e hizo que las televisiones de todo el mundo considerasen el *anime* como una manera bastante barata de conseguir rellenar sus parrillas. Estas primeras importaciones eran muchas veces filtradas y censuradas por las cadenas de televisión y consumidas por un público que no tenía plena conciencia de que lo que estaba viendo era *anime*. A pesar de todo el mercado audiovisual iba saturándose con series japonesas como *Meteoro* (*Mahha GoGoGo*, Tatsuo Yoshida, 1967), *Mazinger Z* (*Majinga Zetto*, Tomoharu Katsumata, 1972) de Go Nagai, *Heidi* (*Arupusu no shojo Haiji*, Isao Takahata, 1974), *Marco* (*Haha wo tazunete sanzenri*, Isao Takahata, 1976) o *Transformers* (*Tatakae! Cho robot seimeitai Transformer*, Kozo Morishita, 1984).

La tendencia continuó llegándose al punto de que muchos países occidentales llegaron a realizar coproducciones con Japón a la hora de importar su estilo de animación: *Wicky el Vikingo* (*Chisana baikingu Bikke*, Chikau Katsui, 1974) y *La abeja Maya* (*Mitsubachi Maya no boken*, Seiji Endo, Hiroshi Saito, 1975) ambas con Alemania Occidental y Austria, *Thundercats* (Katsuhito Akiyama, 1985) junto a EEUU, *Calimero* (Yugo Serikawa, 1972) junto a Italia o

<sup>16</sup> Gravett, Paul. *op. Cit.*, pág. 152.

*Dartacan y los tres mosqueperros* (Luis Ballester Bustos y Shijeo Koshi, 1981) y *La vuelta al mundo de Willy Fog* (Luis Ballester Bustos y Fumio Kurokawa, 1981) ambas realizadas con España y Reino Unido. La influencia japonesa se incrementó en la década de los ochenta con una nueva oleada de títulos que se distribuyeron por todo el mundo: *Campeones: Oliver y Benji* (*Captain Tsubasa*, Isamu Imakake, 1983) de Yoichi Takahashi, *Los caballeros del Zodiaco* (*Saint Seiya*, Kozo Morishita, 1986) de Masami Kurumada, *Ana de la tejas verdes* (*Akage no An*, Isao Takahata, 1979), *Lupin III* (*Rupan Sansei*, Hayao Miyazaki e Isao Takahata, 1971) de Monkey Punch, *Bésame Licia* (*Aishite Knight*, Osamu Kasai, 1983) de Kaoru Tada, *Dos fuera de serie: Juana y Sergio* (*Attacker you!*, Kazuyuki Okaseko y Masari Sasahiro, 1984) de Jun Makimura y Shizuo Koizumi, *Chicho Terremoto* (*Dash Kappei*, Masayuki Hayashi y Seitaro Hara, 1981) de Noboru Rokuda, *Bateadores* (*Touch*, Hiroko Tokita, 1985) de Mitsuru Adachi, *La panda de Julia* (*Attack No.1*, Fumio Kurokawa, 1969) de Chikako Urano, *Johnny y sus amigos* (*Kimagure Orange Road*, Naoyuki Yoshinaga, 1987) de Izumi Matsumoto, *Ranma ½* (*Ranma Nibun no ichi*, Tomomi Mochizuki, 1989) de Rumiko Takahashi y, sobre todo, *Dragon Ball* (*Doraron Boro*, Daisuke Nishio, 1986) de Akira Toriyama. Pero fue con la película *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988) cuando el *anime* comenzó a distinguirse de otro tipo de animación.

Las series permitieron la llegada del estilo de dibujo animado japonés a Occidente, pero fueron las películas de animación de autores como Katsuhiro Otomo, Satoshi Kon, Mamoru Oshii o Hayao Miyazaki las que propiciaron su reconocimiento mundial. Éste ha sido aprovechado por el gobierno japonés que ha descubierto que la utilización del *anime* es uno de los métodos más eficaces utilizados para promocionar la cultura de su país en el mundo: “es posible que la cultura americana hay dominado el mundo durante la práctica totalidad del siglo XX, pero el siglo XXI será sin duda un siglo marcado por un crecimiento exponencial de la exportación de cultura japonesa”<sup>17</sup>.

A esto hay que unir la difusión que las series han experimentado gracias a la utilización de Internet y las nuevas tecnologías<sup>18</sup>. Los seguidores de *anime* ya no dependen de la distribución de las televisiones y pueden seguir múltiples series directamente en la Red o a través de la descarga directa de contenidos. Son los propios seguidores los que se ocupan de realizar las traducciones y subtítulos de las mismas, creando foros y comunidades en las que pueden discutir cada uno de los capítulos. Esto ha permitido a los aficionados el poder disfrutar de series a las que no hubieran podido acceder por cauces normales y que hubieran sido

<sup>17</sup> Gravett, Paul. *op. cit.*, Pág. 152.

<sup>18</sup> Aunque se realiza de manera ilegal. En el número publicado el 22 de abril, la revista de manga *Weekly Shonen Jump* (una de las más conocidas de Japón) realizaba un llamamiento a sus lectores pidiéndoles que no escaseasen páginas de la misma para su difusión en la Red. Fuente: [www.mcanime.net](http://www.mcanime.net)

impensables de encontrar en Occidente hace algunos años. Esta globalización de contenidos entre los aficionados ha permitido la adopción de rasgos culturales japoneses dentro del modo de vida de los jóvenes occidentales, “en muchos puntos del planeta, los jóvenes se identifican con los héroes y heroínas adolescentes de la animación japonesa (...) la popularidad del anime entre los jóvenes americanos y europeos es una de las mayores sorpresas sociológicas de los noventa”<sup>19</sup>.

Pero la difusión del *anime* en Occidente, según el director de animación Mamoru Oshii, puede deberse a que el anime tiene una fuerte base extranjera, de la que el mismo se hace partícipe al elegir los elementos que más le gustan del exterior. La cultura japonesa tiene la característica “de absorber todo aquello que le llega del exterior (...) En un intercambio cultural hay una doble faceta: la que nos atrae porque conocemos y nos parece cercana y la que nos atrae por lo contrario, porque no conocemos nada en absoluto”<sup>20</sup>. El director no duda en afirmar que la base de la distribución del *anime* en occidente “está basada en un malentendido”:

Así es como en un principio las películas de otros países trascienden las fronteras. No lo hacen tan fácilmente como la música, pero tienen mucha más facilidad de transferencia que la literatura. Más allá de la imagen visual, el medio cinematográfico tiene un extraño poder. Pero sin malentendido no es interesante. Creo que la animación japonesa es eso para la gente de Europa y América<sup>21</sup>.

El cine también se ha visto afectado por esta exportación cultural y uno de los géneros más invadido por este “malentendido” ha sido el de las películas de acción propiamente dichas. Al igual que el proceso de penetración del *anime* en Occidente, la influencia de éste en el cine se ha ido produciendo de una forma escalonada. Las relaciones entre ambos han sido constantes y recíprocas: Osamu Tezuka nunca ocultó la influencia que produjo en él el cine del director alemán Fritz Lang<sup>22</sup> y la animación americana, “siendo las películas de Disney y los hermanos

<sup>19</sup> Sánchez-Navarro, Jordi. *Nuevas formas de imaginar los monstruos del capitalismo globalizado: La animación japonesa en la década de los noventa*, en VVAA. *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*. op. cit., pág. 231.

<sup>20</sup> Mamoru Oshii en una entrevista realizada por Juan Zapater en el DVD por el décimo aniversario de *Ghost in the Shell*.

<sup>21</sup> Mamoru Oshii, en la entrevista realizada para el DVD de la película *Innocence* distribuido para su edición americana.

<sup>22</sup> Realizaría una adaptación manga de su película *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), aunque lo único que tomó como referencia de ésta fue la imagen del cartel y el nombre. Más tarde su obra pasaría a ser adaptada del *manga* a una película de animación por los realizadores Rintaro y Katsuhiro Otomo.



Fleischer las que dejarían en el realizador una huella más honda”<sup>23</sup>. De la misma manera se puede percibir la influencia occidental en otros directores de *anime* actuales como Satoshi Kon, un seguidor declarado del realizador Akira Kurosawa y del que el productor Roger Corman llegó a decir que su película *Perfect Blue* habría podido ser el resultado de una hipotética colaboración entre Walt Disney y Alfred Hitchcock<sup>24</sup>.

En sentido inverso, y por la parte que expondremos en esta investigación, el cine coreano, con autores como Takashi Miike o Chan-wood Park es uno de los que más ha hecho patente la influencia del anime en sus producciones. Pero no es el único, ya que también pueden encontrarse las influencias japonesas en otras películas asiáticas de otros realizadores como Stephen Chow, John Woo y, aunque más basadas en el cine japonés de samuráis que en el *anime*, en Ang Lee y Zhang Yimou. Destacando también películas realizadas dentro de Japón y que muestran una clara influencia del cine de animación autóctono, cuando no están basadas en producciones animadas: *Azumi* (Ryuhei Kitamura, 2003), *Battle Royale* (Batoru rowaiaru, Kinji Fukasaku, 2000) o *Death Note: the last name* (*Desu noto: the last name*, Shushuke Kaneko, 2006) por citar sólo unas pocas. Dicha influencia no es exclusiva del mercado oriental y ha alcanzado a autores occidentales como son los hermanos Wachowski, James Cameron, Quentin Tarantino, Alex Proyas o David Cronenberg. Además, aparte de algunas ya realizadas como *Dragon Ball* y *Transformers*, ya se han anunciado futuras adaptaciones de historias que tienen su origen en el manga y el anime como son: *Akira*, *Ghost in the Shell* o *Alita, ángel de combate*.

Ahora nos disponemos a profundizar, no en las causas que han propiciado dicha influencia, sino en cuáles son las características que han alcanzado al cine de acción y han contribuido a la difusión temática y estética de la animación japonesa dentro de éste.

## ESTUDIO LÓGICO-HISTÓRICO DEL ANIME

### Historia

Estableciendo la existencia de una relación directa entre el *manga* y el *anime* podemos afirmar que los dibujos *ukiyo-e* son el verdadero ancestro de la animación japonesa<sup>25</sup>. En efecto, observamos muchos de los rasgos de dichos dibujos en muchas obras de *anime*, pero hablar de ellos pertenecería más al mundo del cómic que del dibujo animado. Para no desviarnos de la

<sup>23</sup> Trashorras, Antonio. *Osamu Tezuka. Dios del manga, fénix del anime*, en VVAA, *Cine de Animación Japonés. op. cit.*, pág. 69.

<sup>24</sup> El autor Ángel Sala define el estilo de Kon como el más occidentalizado de todos los realizadores

<sup>25</sup> El término *manga* fue acuñado por Hokusai, un famoso artista grabador en madera de boj cuyos trabajos fueron muy populares en el S. XVII.

intención última de este apartado: mostrar los factores históricos más relevantes del *anime* para una mejor comprensión los dos apartados posteriores, sólo citaremos los hechos históricos que hacen referencia directa al *manga* cuando su omisión impida la comprensión de algún dato relacionado con el *anime*. Por eso consideraremos como punto de partida para la historia del *anime* el teatro de sombras o *utsushi-e* y del teatro de papel o *kamishibai*. Eran espectáculos en los que un narrador se ocupaba de explicar al público que es lo que estaba viendo para facilitar la comprensión de las historias exhibidas.

En los primeros el espectador observaba la proyección que se formaba al iluminar con un haz de luz de linterna unas siluetas, las cuales disponían de varias partes móviles que ayudaban a crear la sensación de movimiento. “El teatro de sombras vive del movimiento de sus figuras planas delante de una pantalla, en la que las siluetas sólo pueden apartarse unos centímetros del pergamino. Este margen de movimiento se corresponde al de las sencillas mesas de animación de los primeros animadores y es al mismo tiempo libertad y limitación”<sup>26</sup> Los *utsushi-e* se vieron en las islas en el S. XIX, pero eran una especie de evolución de los anteriores espectáculos de sombras que se manipulaban a mano proyectándose en una pantalla. Gracias a su bajo coste pudieron competir con el cine durante un periodo de tiempo bastante largo.

El teatro de imágenes de papel también consiguió resistir no sólo el envite del cine, sino también el de la televisión: “En 1953 había 10.000 vendedores de dulces y, sólo en Tokio, más de 20 empresas dedicadas a la realización de ilustraciones (muchos de estos dibujantes se reconvirtieron al *manga*)”<sup>27</sup>. Era la figura del cuenta cuentos que hacía su representación apoyándose en los dibujos para conseguir captar la atención del público.

En Europa podemos retroceder hasta la cámara oscura (e incluso a los *zootropos*, *taumatoscopios* o similares) si queremos escudriñar en el pasado del cine. La actitud original que despertaba éste en los primeros espectadores es que estaban observando un adelanto de la fotografía que, además de una imagen, era capaz de capturar el movimiento. En Japón identificaban el cine con el teatro y la actitud de éstos hacia la escena es la misma que conservaron hacia el cinematógrafo, “el público cinematográfico japonés todavía se comporta por completo como en el teatro (...) No se concibe como un entretenimiento circular (...) Más bien tiene sus propias reglas narrativas y hay que respetarlas”<sup>28</sup>. Esa manera de ver el cine por

<sup>26</sup> Kothenschulte, Daniel. *Opulencia y contención. Antes de Ghibli: Los estilos del anime clásico*, en VVAA, *Cine de Animación Japonés. op. cit.*, Pág. 14.

<sup>27</sup> *Ibíd.*, Pág. 14.

<sup>28</sup> Richie, Donald. *op. cit.*, pág. 20.

la sociedad japonesa hizo que los argumentos de las primeras películas fueran tomados en su mayor parte del teatro. Si consideramos que la evolución de la animación en el mundo, no sólo en Japón, ha sido paralela a la del cine, obtenemos que en el caso japonés el *anime* puede retroceder hasta alcanzar una de sus bases en el teatro y que, de la misma manera que el cine, se ha visto sujeto a presiones económicas y políticas.

Por todo lo que hemos expuesto en los párrafos anteriores podemos considerar como padres tempranos de la animación japonesa: al teatro, a los espectáculos de marionetas, los de sombras y también a los vendedores de dulces que iban de aldea en aldea y efectuaban sus números utilizando imágenes de papel. Todos estos espectáculos presentaban como característica común el uso de las dos dimensiones como base a la hora de narrar las historias y la falta de preocupación por la búsqueda de la profundidad. Características que, como se comentará más adelante, heredaría también el *anime*.

Pero la revolución vino de la influencia de las primeras películas animadas de John Randolph Bray y, más adelante, de Walt Disney y Max Fleischer. Las obras del primero, que empezaron a exhibirse en 1910, hicieron que el dibujo animado ganase popularidad: “fue llamado *senga eiga* (película a líneas dibujadas) y luego *doga* (imagen en movimiento), en 1960 se sustituyó este término por *animeshon*”<sup>29</sup>. La serie de Bray *Colonel Heeza Liar* estrenada en 1913 provocó la aparición de multitud de imitadores entre los artistas locales<sup>30</sup>.

En 1913 Seitaro Kitayama realizó varias pruebas empleando tinta china sobre papel, y en 1917 rodó *El cangrejo se venga del mono* (*Saru kani kassen*), *Gato y ratones* (*Neko to nezumi*) y *El buzón travieso* (*Itazura post*). En 1918 crea *El niño melocotón* (*Momotaro*), la primera película japonesa estrenada fuera del país, en Francia. Además el protagonista, Momotaro, cobraría especial importancia más adelante en la época del cine propagandístico nacional. Kitayama aprendió el oficio dibujando rótulos para el cine mudo, mostrando una clara preferencia por los cuentos populares y los relatos tradicionales, al igual que su colega Junichi Kouchi, autor de *La nueva espada de Hanahekonai* (*Hanawa Hekonai kappa matsuri*) y *La espada perezosa* (*Hanawa Hekonai meito no maki*), ambas de 1917. En la década de los 10 también se debe destacar a Oten Shimokawa, dibujante proveniente de la prensa diaria que utilizó a personajes de sus tiras cómicas, como *Imokawa Muzuko, el conserje* (*Imokawa Muzuko genkanban no maki*) estrenada también en 1917. Estos tres pioneros experimentaron con la técnica de

<sup>29</sup> Bendazzi, Giannalberto. *op. cit.*, pág. 103.

<sup>30</sup> Debido a la influencia de esos primeros dibujos de Bray se recurrió mucho a la ridiculización de los militares en los primeros animes. Era uno de los temas predilectos junto a las fábulas e historias míticas.

animar en tiza sobre una pizarra<sup>31</sup>. “Entre los que experimentaban con la nueva forma estaban Junichi Kouchi, Oten Shimokawa y Seitaro Kitayama (...) borraban las partes en tiza que querían mover y los volvían a dibujar en otra posición para las sucesivas exposiciones”<sup>32</sup>. Al final acabarían por pasarse al papel.

En los años 20 Junichi Kouchi, Kiichiro Kanai y Zenjiro “Sanae” Yamamoto añadieron los matices grises a los dibujos (hasta ese momento se usaba la tinta china) y en 1921 Kitayama abrió sus propios estudios, produciendo de forma artesanal y llegando a realizar seis películas por año. Se estrenan *La Montaña Donde se Abandona a las Viejas* (*Ubasute yama*, 1923) y *Ushiwakamuru, el pequeño samurai* (*Ushiwakamuru*, 1925) ambas de Sanae Yamamoto, alumno de Kitayama y uno de los pocos pioneros que fueron capaces de adaptarse a cada una de las épocas que vivió el anime<sup>33</sup>. En 1928 junto a Kiichiro Kanai dirigió *Los gorriones de lengua cortada* (*Stakiri susume*) y *El hombrecito* (*Issunboshi*).

A mediados de la década de los veinte apareció la figura de Noburo Ofuji, antiguo alumno de Kouchi que desarrolló su propia técnica de animación: el *chiyogami-eiga*. Consistía en utilizar figuras recortadas de *chiyogami*<sup>34</sup> que colocaba en placas de cristal superpuestas. Su sistema se asemejaba al método de la pizarra de su maestro pero hecho con papeles recortables. Ofuji no veía la animación como algo meramente cómico “luchaba por crear un cine dramático para adultos, que incluyera el erotismo”<sup>35</sup>, también buscó la fluidez en el movimiento y trató de superar la animación limitada propia de la época. Estrenó *La ballena* (*Kujira*) en 1927 y aunó éxito de público y vanguardia artística. La película fue distribuida en Francia y dio a su autor reconocimiento internacional. La rehizo en color en 1952 y obtuvo el segundo premio en el Festival de Cannes. Cabe destacar también *La central de inspección* (*Sekisho*, 1930), su primera película sonora, y *La princesa Katsura* (*Katsura Hime*, 1937), su primera película en color.

El mismo año que se estrenó *La ballena*, Yasuji Murata estrenó *El hueso del pulpo* (*Tako no hone*, 1927). Murata introdujo en Japón el papel de acetato<sup>36</sup> en la animación. Tenía un estilo caricaturesco en el que empleaba con frecuencia animales personificados. Entre sus

<sup>31</sup> Este fue el método empleado por J. Stuar Blackton en *Humorous Phases of Funny Faces*, la primera película animada estadounidense estrenada en 1906)

<sup>32</sup> Richie, Donald. *op. cit.*, Pág. 245.

<sup>33</sup> Película educativa para uso escolar, producciones propagandísticas en la guerra chino-japonesa y en la Segunda Guerra Mundial y, en los años 50, coautor de los largometrajes *Panda and the Magic Serpent* (Hakuja den, 1958), *The Adventures of Little Samurai* (Shonen Sarutobi Sasuke, 1959) y *Alakazam the Great* (Saiyu-ki, 1960), realizadas por el estudio de animación japonés Toei Doga.

<sup>34</sup> Un tipo de papel semitransparente que sólo existía en Japón.

<sup>35</sup> Bendazzi, Giannalberto. *op. cit.*, Pág. 104.

<sup>36</sup> Sería la técnica que acabaría por imponerse en la animación japonesa. Sigue usándose en la actualidad.

numerosas obras se encuentran: *El hervidor de la abundancia* (*Bunbuku chagama*, 1928), *La lámpara robada* (*Kubotori*, 1929) y *The Monkey Sword Masamune* (*Saru Masamune*, 1930).

La influencia de Disney era patente en los dibujos japoneses de los años 30, “sus películas fueron las hegemónicas desde muy pronto (...) se pensaba que eran superiores, y muchos animadores japoneses fueron perdiendo su trabajo”<sup>37</sup>, pero lo irónico es que en la época de la guerra toda esa influencia sería usada en contra de los intereses americanos.

Prácticamente desde sus inicios hubo un uso del anime como instrumento educativo en los colegios. En los periodos de guerra el Gobierno japonés vio que esa función aleccionadora podía resultar bastante útil, por lo que en 1939 toda la producción cinematográfica del país es puesta bajo control del Estado con la “Ley de Cinematografía”. Tanto Mickey Mouse como Popeye son convertidos en enemigos implacables en películas como *Home Alone Mice* (*Nezumi no rusuban*, 1930) de Ikuo Oishii, *Black Cat Banzai* (*Kuroneko banzai*, 1933) de Takao Nakano o *Aerial Ace* (*Sora no arawashi*, 1938) del ya citado Noburo Ofuji. “En 1936 los estudios J.O. produjeron un corto sobre Momotaro, del cual hemos hablado más arriba, contra Mickey Mouse. En él el chico melocotón derrota rápidamente al ratón”<sup>38</sup>.

Pero la auténtica revolución de Momotaro vendría de la mano de Mitsuyo Seo, una de las figuras más destacadas en el periodo de guerra. El autor fundó su estudio en el año 33 y logró un éxito notable con el cine de propaganda en la guerra contra China y en la Segunda Guerra Mundial. Utilizando la animación en acetato, guiones basados en historias sencillas y la multiplicación de elementos en movimiento como recurso principal “congregaría a un amplio público familiar bajo la bandera nacional”<sup>39</sup>

En 1940 sus estudios pasan a formar parte del consorcio cinematográfico Geijutso Eiga Sha. Su trabajo pasa a estar controlado por el Estado pero a cambio cuenta con más recursos que nunca. Es en ese momento cuando recibe un encargo de la Marina Imperial y crea *Momotaro*, *The Sea Eagle* (*Momotaro no umiwashi*, 1943). Fue la película más cara hasta la fecha con una duración de casi cuarenta minutos y con un éxito arrollador que gusto tanto a niños como a integrantes de la marina. La segunda parte llegaría en el año 45 *Momotaro's Divine Sea Warriors* (*Momotaro, umi no shimpei*). En ambas películas los enemigos de la nación hablan en inglés.

<sup>37</sup> Richie, Donald. *op. cit.*, Pág. 245.

<sup>38</sup> Richie, Donald. *op. cit.*, Pág. 245.

<sup>39</sup> Kothenschulte, Daniel. *op. cit.*, Pág. 24.

Pero la obra más importante de este periodo quedaba al margen del cine bélico. Es *The Spider and the Tulip* (*Kumo to churippu*, 1943) de Kenzo Masaoka y que utilizaba música de Karl Maria von Weber. La historia esta basada en el cuento escrito por Michiko Yokohama<sup>40</sup> y usa un estilo muy lírico en el que trata de representar la naturaleza, por ese motivo se ganó el desagrado militar.

Resulta históricamente irónico que el anime perdiera toda su singularidad artística justamente en la época que se intentó fletarlo excesivamente con contenidos nacionalistas. Cuanto más se luchaba contra la cultura americana, más lograban emular su ideal ilusionista del dibujo. En aquellos días fue Masaoka el único en capturar la poesía real de Disney<sup>41</sup>

La derrota de Japón en el conflicto fue un duro golpe para la industria de la animación. Muchos autores habían gozado de medios y recursos prácticamente ilimitados durante la era propagandística, pero la ocupación americana de las islas había supuesto un nuevo régimen censor al *anime* y la producción cayó rápidamente debido a que resultaba muy caro realizar este tipo de cine.

Por otro lado la censura americana no acababa de ver con buenos ojos la tradición de los temas épicos y legendarios que, como hemos visto, habían acompañado a la animación japonesa desde sus orígenes. Un ejemplo de esto último sería el film *A Girl at the Dojo Temple* (*Musume Dojoji*, 1946) del director Kon Ichikawa, que los censores americanos encontraron “demasiado tradicional”, y es que todo lo que evocara el pasado feudal era censurado sin dudar. “Los filmes nacionalistas fueron prohibidos por ley e incluso se ordenó la quema de 225 películas del periodo previo a la guerra”<sup>42</sup>.

Las películas que se llevaban eran las que ofrecían al japonés medio la oportunidad de ver las ventajas de abrirse a la forma de vida occidental. Surgieron filmes como *A Magic Pen* (*Maho no pen*, 1946), dónde un huérfano japonés conseguía prosperar gracias a que aceptaba la influencia extranjera y el modo de vida americano.

Tenemos que destacar que en esta época se empezó a gestar el cambio de una animación más artesanal a otra más industrializada. En el estudio Shin Nihon Doga llegaron a agruparse más

<sup>40</sup> Autora ganadora del premio literario del diario Asai Shinbun.

<sup>41</sup> Kothenschulte, Daniel. *op. cit.*, Pág. 27.

<sup>42</sup> *Ibíd.*, Pág. 28.

de un centenar de animadores en 1945. Kenzo Masaoka era uno de ellos y realizó en 1946 la película *Capullos de Cerezo: una fantasía de primavera* (*Sakura-Haru No Genso*), pero el estudio la consideró imposible de vender y no tuvo ningún tipo de distribución en cine. Masaoka mezcló el estilo de los dibujos animados americanos con la iconografía japonesa. A los dos años Masaoka se asociaría con Yamamoto, el cual también estuvo en Shin Nihon Doga, para fundar la productora Nihon Doga.

En esa época Disney había vuelto a hacerse con el mercado, pero se estaba gestando la aparición de un gigante: la productora cinematográfica Toei quería crear un departamento de animación y lo hizo utilizando como base la empresa de Masaoka y Yamamoto. Así nació la Toei Doga, empresa que empezaría a sentar las bases para la revolución que estaba a punto de llegar en la animación japonesa. En 1958 la empresa realizó *Panda and the Magic Serpent* (*Hakuja den*) de Taiji Yabushita, película que acabó con la estética de la guerra usando el color y la pantalla panorámica. El éxito de la película fue arrollador y provocó una avalancha de películas de animación que utilizaban como punto de partida temas y leyendas del lejano oriente: *The Aventures of little Samurai* (1959) de Taiji Yabushita, *Alakazam the Great* (1960) de Lee Kresel, Daisaku Shirakawa y Taiji Yabushita, *The Littlest Warrior* (*Anju to zushio-maru*, 1961) de Taiji Yabushita, *Arabian Nights: the Adventures of Simbad* (*Arabian naito: shindobaddo no boken*, 1962) de Masao Kuroda y Taiji Yabushita y *Little Prince and Eight Headed Dragon* (*Wanpaku oji no orochi taiji*, 1963) de Yugo Serikawa.

Todas tuvieron distribución internacional y llegaron a tierras americanas. A partir de este momento observamos como Toei comenzó a ser imitado por estudios rivales como eran Otogi, Kyodo, Nihon Eiga y Toho. “El renacimiento del dibujo animado iniciado por Toei sería el caldo de cultivo para las carreras de grandes autores como Tezuka, Takahata y Miyazaki”<sup>43</sup>

Se empezó a descubrir que, gracias al empleo de la animación limitada, de la que hablaremos con más detalle en el apartado dedicado a la estética, y “el bajo coste de los animadores japoneses, y los todavía más bajos de Taiwán, China y Corea del Sur a los que éstos subcontrataban”<sup>44</sup> producir una película de animación salía más barato que producir una con actores reales. Desde el punto de vista de un productor todo eran ventajas porque “la animación ofrece la oportunidad de producir películas ingeniosas y con estilo sin gastar mucho dinero”<sup>45</sup>.

<sup>43</sup> Kothenschulte, Daniel. *op. cit.*, Pág. 30.

<sup>44</sup> Richie, Donald. *op. cit.*, Pág. 246.

<sup>45</sup> *Ibíd.*, Pág. 246.

Era el momento oportuno para la llegada del que sería llamado “*Manga no Kamisama*” o “Dios del *Manga*”: Osamu Tezuka. Este licenciado en Medicina consiguió realizar una total revolución en la industria del *manga* y del *anime*. Publicó *La Nueva Isla del Tesoro (Shin Takara Jima)*, 1947) y alcanzó un éxito inesperado trasladando al *manga* la narración y las técnicas de montaje cinematográficas. También acabó con las viñetas teatrales y los dibujos estáticos que eran característicos de los *mangas* anteriores. Llegó a supervisor de su propio equipo de dibujantes y Toei lo contrato en 1959 para que dirigiera la película de animación *Viaje a Occidente (Saiyuki)*<sup>46</sup>. En 1961 crearía su propia productora, Mushi.

Su obra es una de las más extensas entre los animadores japoneses, pero su trabajo más famoso y el que muchos consideran que significó el origen del fenómeno *manga* y *anime* es *Astroboy (Tetsuwan Atom)*.

El *boom* tiene una fecha de nacimiento sumamente exacta: las 18:15 horas del 1 de enero de 1963, cuando la cadena Fuji Television emite la serie que se considera pionera de este tipo de animación: Tetsuwan Atom, literalmente Atom del brazo de hierro, de la casa productora Mushi<sup>47</sup>.

El *anime*, en blanco y negro, está basado en una serie de *manga* creada por el propio Tezuka y que comenzó en 1951. En 1964 llegó a Estados Unidos y dio comienzo la expansión mundial del anime japonés. En 1965, ya en color, creó *Kimba, el león blanco (Jungla Taitei)*, la cual alcanzó un gran éxito y propició varias secuelas<sup>48</sup>. El estudio Mushi siguió produciendo películas en la década de los 60 y también en los 70. Tezuka realizó una labor de supervisor en la mayoría de las producciones ya que, en Japón, los animadores de fama “están en una posición similar a realizadores como Mizoguchi o Kurosawa, que asumían el control total y la responsabilidad de todo (...) se hace visible el estilo personal antes que el de una compañía”<sup>49</sup>. En 1962 Dirigió *Una historia de una esquina de una calle (Aru Machi Kado no Monogatari)*, película sin personajes ni diálogos, y en 1966 *Cuadros en una exposición (Tenrankai no E)*, la

<sup>46</sup> La película estaba basada, al igual que *Astroboy*, en una obra del propio Tezuka. En esta ocasión era una versión realizada de la antigua obra china que el autor escribió en 1953.

<sup>47</sup> Bendazzi, Giannalberto. *op. cit.*, Pág. 414.

<sup>48</sup> Incluso sirvió a Disney como referencia para realizar en 1994 su película *El Rey León*: la relación entre la compañía americana y el anime se ha invertido.

<sup>49</sup> Richie, Donald. *op. cit.*, Pág. 248.



cual era una recopilación de viñetas satíricas. Estos filmes demostraban que Tezuka siempre buscó un equilibrio entre ventas y afán de experimentar.

Por eso creó Tezuka Productions en 1973. Era una empresa más flexible que la Mushi y que le permitía una mayor libertad a la hora de llevar a cabo sus proyectos. Aquí realizaría *Jumping* (1983) y *Película rota* (*Onboro Film*, 1985), dos de sus mejores trabajos. Murió en 1989 dejando incompleto su último trabajo, *La leyenda del bosque* (*Mori no dendetsu*). Gracias a Tezuka el *anime* alcanzó una gran popularidad. Fue el inspirador de una nueva generación de animadores que querían sobrepasar los límites de la animación tradicional para televisión y desarrollar un producto de mayor calidad.

Aparecen las figuras de Hayao Miyazaki y de Isao Takahata, los cuales fundarían el Estudio Ghibli en 1984. Se conocieron cuando trabajaron en la productora Toei e iniciaron una gran amistad. Miyazaki se incorporó en 1963 y participó en multitud de películas de la empresa: primero pintando fondos y luego como animador. Por su parte Takahata comenzó en Toei Doga en 1959 y debutó como director *La princesa encantada* (*Taiyo no oji: Horusu no daiboken*) en 1968, en esta película contó con la intervención de Miyazaki dentro de su grupo de animadores. La película no tuvo todo el éxito esperado y los dos amigos abandonan Toei para marcharse a una productora rival, A Pro.

Allí Takahata comienza a adaptar obras de la literatura infantil realizando para Zuiyo y Fuji TV la serie *Heidi* (*Alps no shojo heidi*, 1974) a la que seguirían *Marco* (*Haha wo tazunete sanzenri*, 1976) y *Ana de las tejas verdes* (*Akage no An*, 1979). También realizó el medimetroraje escrito por Miyazaki: *Las aventuras de Panda y sus amigos* (*Panda kopanda*, 1972) y *Goshu el violonchelista* (*Sero hiki no Goshu*, 1982) adaptación de un cuento para niños del escritor Kenji Miyazawa.

De forma paralela Miyazaki hizo su debut como director. Fue con la serie *Conan, chico del futuro* (*Mirai shonen Conan*) en 1978. Al año siguiente dirigiría su primer largometraje animado: *Lupin III, el castillo de Cagliostro* (*Lupin III: Cagliostro no shiro*) que tenía como protagonista al personaje creado por el *mangaka* Monkey Punch. En 1984 dirigió la obra que le daría popularidad y la primera que creó para Ghibli, *Nausicaa del valle de los vientos* (*Kaze no tani no Nausicaa*) convirtiéndose “en uno de los directores *de culto* equiparable a Federico Fellini o Stanley Kubrick, que a la sublime calidad de su obra añaden el rango de celebridades internacionales”<sup>50</sup>

<sup>50</sup> Bendazzi, Giannalberto. *op. cit.*, Pág. 417.

Dicho estatus quedaría asentado con los siguientes trabajos del realizador: *Laputa, el castillo del cielo* (*Tenku no shiro Laputa*, 1986), *Mi vecino Totoro* (*Tonari no Totoro*, 1988), *Nicky, la aprendiz de bruja* (*Majo no takkyubin*, 1989), *Porco Rosso* (*Kurenai no buta*, 1992), *La princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*, 1997), *El viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001), *El castillo ambulante* (*Hauru no ugoku shiro*, 2004) y *Ponyo en el acantilado* (*Gake no ue no Ponyo*, 2008). Con Mononoke y Chihiro en autor consiguió batir records de taquilla en Japón. Con la segunda obtuvo el Oso de Oro del festival de cine de Berlín de 2002 y el Oscar a la mejor película de animación de 2003.

La primera película de Takahata para Ghibli sería *La tumba de las luciérnagas* (*Hotaru no haka*, 1988), adaptación de la novela de Akiyuki Nosaka, que narra las desventuras de dos huérfanos en los bombardeos e Japón en la Segunda Guerra Mundial. La seguirían *Only Yesterday* (*Omohide poro poro*, 1991), *Pom Poko* (*Heisei tanuki gassen pomposo*, 1994) y *Mis vecinos los Yamada* (*Tonari no Yamada-kun*, 1999), película basada en una tira de cuatro viñetas diarias dibujada por Hisaichi Ishii. Takahata forma con Miyazaki uno de los equipos más eficaces de la industria de la animación japonesa:

Takahata sería el hemisferio izquierdo (la lógica) del estudio mientras que Miyazaki sería su hemisferio derecho (la fantasía), conformando un cerebro homogéneo que bascula entre una concepción realista y fantasiosa de la realidad: mientras Miyazaki explora universos imbuidos de una imaginación desbordante, Takahata siente más apego a las tramas de corte costumbrista, no ajeno sin embargo al matiz fabuloso, habitualmente descargado en los personajes de apariencia zoomorfa<sup>51</sup>.

Los trabajos de Osamu Tezuka sentaron las bases para que el Estudio Ghibli lanzase el *anime* al mercado internacional. Pero también tenemos que destacar otros autores posteriores a Tezuka que han contribuido a su difusión mundial. Sería el caso de Go Nagai, autor prolífico y que abarcó géneros diversos tanto en el *manga* como en el *anime* y que ha buscado abarcar un público más amplio “sin vacilar en mostrar sexo y violencia en sus obras”<sup>52</sup>. Muchas de ellas eran lanzadas casi al mismo tiempo en *manga* y *anime*. Fue el caso de *Devilman* (1972) y *Cutie Honey* (*Kyutei Hani*, 1973) y de su obra más conocida: *Mazinger Z* (*Majinga Zetto*, 1972-1974) cuyo éxito provocó el lanzamiento de varias secuelas y dio un gran impulso al género *mecha*,

<sup>51</sup> Alcocer, Roberto. *Isao Takahata. El gigante olvidado*, en VVAA, *Cine de Animación Japonés. op. cit.*, Pág. 349.

<sup>52</sup> Arenas, Carlos. *El provocador universo de Go Nagai*, en VVAA, *Cine de Animación Japonés. op. cit.*, Pág. 266.

sobre el cual hablaremos en el próximo apartado. “Si Osamu Tezuka fue el principal arquitecto del *anime* y del *manga* en los años 50, Nagai los revolucionó en los 70”<sup>53</sup>

Otro autor que trató de convertir el *anime* en un género más allá de públicos infantiles fue Yoshiaki Kawajiri. Empezó como aprendiz en Mushi Productions, la mítica compañía fundada por Osamu Tezuka, y colaboró con éste en *Cleopatra: Queen of Sex* (*Kureopatora*, 1970). Cuando la situación del estudio empeoró Kawajiri se marchó a la productora Madhouse donde realizó *Wicked City* (*Yoju toshi*, 1987) y *Ninja Scroll* (*Jubei ninpucho*, 1993) las cuales supusieron su reconocimiento y consolidación dentro de la industria del anime, aunque sin alcanzar las cotas de popularidad a nivel mundial de sus colegas Mamoru Oshii y Katsuhiro Otomo.

El primero comenzó trabajando de forma independiente colaborando como asistente en varias series. En los 80 pasa a formar parte del estudio Pierrot y en 1983 participa activamente en la creación de los OVA (Original Video Animation)<sup>54</sup>. Este formato le permitiría estrenar la saga *Patlabor*, en la que actuó como director de los seis primeros OVAs y de las dos primeras películas: *Patlabor: la policía móvil* (*Kido keisatsu patoreba: the movie*, 1989) y *Patlabor 2* (*Kido keisatsu patoreba: the movie 2*, 1993). En estas decidió adoptar un planteamiento adulto dejando atrás los planteamientos humorísticos del resto de la serie. En 1995 se basó en el manga de Masamune Shirow para crear *Ghost in the Shell* (*Kokaku kidotai*), su obra maestra, que le convertiría en un director de culto entre los aficionados a la animación de todo el planeta. Este estatus lo potenció con *Avalon* (2001) y con *Ghost in the Shell 2: Innocence* (*Innocence*, 2004).

“*Akira* (1988) fue sin duda la película que obligó a Occidente a mirar al anime japonés con otros ojos, con ojos atónitos y adultos”<sup>55</sup>. La película más famosa e su autor, Katsuhiro Otomo, y que al igual que la más reconocida de su colega Mamoru Oshii también está basada en un manga, aunque esta vez es el propio autor el que se ha ocupado de adaptarlo, condensando en apenas dos horas las más de 2000 páginas de la historia original. En 2004 estrena *Steamboy* (*Suchimuboi*), su trabajo más reciente. A la sombra de Otomo comenzó a fraguarse otra de las figuras claves de la animación mundial: Satoshi Kon. Colaboró con este en *Memories* (*Memorizu*, 1995) una de las múltiples recopilaciones de cortometrajes donde intervino el

<sup>53</sup> Arenas, Carlos. *op. cit.*, Pág. 265.

<sup>54</sup> Los OVA son un tipo de producción animada creada para su lanzamiento directo al video y suponía un nuevo mercado para las productoras que hasta ese momento sólo disponían de las series de televisión y los largometrajes. La duración de estas películas suponía un punto intermedio entre ambos formatos. El primero que se lanzó al mercado fue *Dallos* (*Darossu*) y Oshii actuó como realizador y encargado de la puesta en escena.

<sup>55</sup> Navarro, Antonio José. *Katsuhiro Otomo. Apocalypse Now*, en *VVAA, Cine de Animación Japonés. op. cit.*, 2008, Pág. 377.

creador de *Akira* y en la que Kon participaba en el episodio *Magnetic Rose* (dirigido por otro de los protegidos de Otomo: Koji Morimoto). Sus principales trabajos han sido los largometrajes: *Perfect Blue* (1996), *Millennium Actress* (*Sennen joya*, 2001), *Tokio Godfathers* (*Tokio Godfathers*, 2003), *Páprika. Detective de los sueños* (*Paprika*, 2006) y la serie *Paranoia Agent* (*Moso dairinin*, 2004).

Tampoco podemos olvidar en esta época reciente a autores como Hideaki Anno, Shinichiro Watanabe o el veterano Rin Taro. Este último, tras más de 40 años trabajando como animador en diversos proyectos<sup>56</sup> ha estrenado como director *Harmagedon* (1986), *X* (1996) y *Metrópolis* (*Metoroporisu*, 2001), basada en el *manga* creado por Osamu Tezuka. Así como una nueva versión de adaptada al S.XXI del Capitan Harlock. Watanabe ha participado como co-director de *La visión de Escaflowne* (*Tenku no Esukafurone*, Kazuki Akane, 1996), una de las grandes series de la productora Sunrise. Su obra más conocida es la serie *Cowboy Bebop* (Kauboi bibappu, 1998). Tras dirigir los segmentos *A Detective Story* y *Kid's story* de la película de los hermanos Wachowski *The Animatrix* (2003) realizó la serie *Samurai Champloo* (*Samurai Champuru*, 2004-2005). Hideaki Anno es el creador de *Neon Genesis Evangelion* (*Shin seiki Evangelion*, 1995-1996), serie que relanzó el género mecha al darle un tratamiento más adulto y que propició la creación de dos películas que aclaraban el final de la misma: *Neon Genesis Evangelion: Death & Rebirth* (*Shin seiki Evangelion Gejiko-ban: Shito shinsei*, 1997) y *Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion* (*Shin seiki Evangelion Geijiko-ban: Air/Magokoro wo, kivi ni*, 1997).

Como hemos visto a lo largo de todo este apartado la relación entre el *manga* y el *anime* ha sido siempre muy estrecha, pero recientemente está surgiendo una nueva simbiosis animación-videojuegos a raíz del éxito del fenómeno *Pokemon* (*Poketto monsuta*, Masamitsu Hidaka, 1998). Los personajes creados por Satoshi Tajiri y Tsunekazu Ishihara para la compañía Nintendo fueron convertidos en serie de animación y en varios largometrajes que fueron estrenados en los cines de todo el mundo, siendo su protagonista, el ratón eléctrico Pikachu “el único personaje que en 40 años obtiene el estatus divino de un Mickey Mouse o un Pato Lucas”<sup>57</sup>. Este modelo japonés de explotar un producto en diversos campos (cómic, serie de televisión, cine, videojuegos y juguetes) recuerda, según Donald Richie, “al modelo del primer

<sup>56</sup> *AstroBoy* (Tetsuwan Atom, 1963-1966), *Kimba, el león blanco* (Junguru taitei, 1965), *El capitán Harlock* (Uchu kaizoku kyaputen Harokku, 1978-1979), *Galaxy Express 999* (Ginga tetsudo suri nain (1978-1981).

<sup>57</sup> Bendazzi, Giannalberto. *op. cit.*, Pág. 415.

cine, en el que las primeras secuencias y los primeros espectáculos se reciclaban en diferentes funciones”<sup>58</sup>.

### *Géneros y temas característicos del anime.*

Para realizar una clasificación de los géneros del *anime* hay que tener en cuenta que estos vienen determinados por dos factores:

- 1- Su temática.
- 2- La edad del público a la que una obra va destinada.

El segundo factor predomina sobre el primero, por eso lo usaremos como base y luego englobaremos los diversos temas e historias dentro de cada uno de dichos apartados de edad. De acuerdo a la aclaración anterior hemos considerado como géneros aquellas obras que en su distribución influye la edad del público al que van dirigidas y como subgéneros las variaciones temáticas que se engloban dentro de cada uno de dichos géneros destinados a un público u otro. Por esta causa algunos de los subgéneros se repiten debido a que hay temas que pueden ir destinados a públicos distintos (aunque según sean utilizados dentro de un género u otro presentaran algunas variaciones).

Dentro de la clasificación de género que hemos propuesto tenemos que resaltar dos excepciones que no son debidas a la edad del público al que van destinados sino a los temas que tratan: el *mecha* y el *hentai*. El primero se podría englobar dentro del *shonen*, el *seinen* e incluso algunos *shojo*, pero hemos decidido concederle la categoría de género al igual que al segundo. Los motivos los explicaremos en la descripción correspondiente a ambos.

A continuación, antes de describir cada uno de los géneros veamos el siguiente cuadro resumen de los mismos:

KODOMO

SHONEN

SHOJO

SEINEN

<sup>58</sup> Richie, Donald. *op. cit.*, Pág. 249.

<b>MAGICAL GIRL</b>	<b>SPOKON</b>	<b>SHONEN AI</b>	<b>CYBERPUNK</b>
	<b>ECCHI</b>	<b>SHOJO AI</b>	<b>JIDAIMONO</b>
	<b>MAGICAL GILRFRIEND</b>	<b>MAGICAL GIRL</b>	<b>HORROR</b>
	<b>HAREM</b>	<b>SLICE OF LIFE</b>	<b>GORE</b>
	<b>SUPER ECCHI</b>	<b>SPOKON</b>	
<b>JOSEI</b>	<b>MECHA</b>	<b>HENTAI</b>	
<b>ROMANCE</b>	<b>SHONEN</b>	<b>LOLICOM</b>	
<b>O.L.</b>	<b>SEINEN</b>	<b>KEMONO</b>	
<b>YAOI</b>		<b>ERO-GURO</b>	
<b>SHOTAKON</b>			
<b>LEMON</b>			
<b>U.S.T.</b>			
<b>YURI</b>			

*Kodomo*: las historias para niños.

El *kodomo* son las obras destinadas a los niños y niñas de entre 4 y 12 años de edad<sup>59</sup>. El precepto básico de estos *mangas* y *animes* es el de observar como un chico normal, de la

<sup>59</sup> El término “ko” en japonés significa niño.

misma edad que los niños a los que la obra va dirigida, sufre una ruptura de su rutina debida a hechos fantásticos o que se salen de lo habitual. Sobre ese precepto la obra puede tender más hacia la comedia o hacia el drama, pero lo fundamental es que se resalten los valores de superación, la amistad y se fomente el espíritu del trabajo en equipo. Al ser historias infantiles el entorno donde ocurren los acontecimientos no cambia mucho y todo es mostrado de una manera ideal, “*Doraemon* ofrece una visión de la infancia suburbana tal como debería ser, no como es”<sup>60</sup>. Como ejemplo de series en las que predomina el drama podemos observar *Heidi* (Arupusu no shojo Haiji, 1974) y *Marco* (Haha wo tazunete sanzenri, 1976) ambas de Isao Takahata (en las que también participó Hayao Miyazaki) y como ejemplo de comedia estaría *Doraemon* (1973) una de las series más populares de Japón y de las más longevas. La serie *Pokemon* (*Poketto monsuta*, 1998) de Masamitsu Hidaka es otro ejemplo de mundo ideal, aventuras fantásticas y valores de compañerismo y amistad.

#### *Shonen*: temáticas para adolescentes masculinos.

El *shonen* es el género que asume como valores básicos todo lo mostrado en el *kodomo* pero enfocando las historias hacia un desarrollo más apropiado para un público adolescente masculino de entre 12 y 18 años. Se definiría en dos bloques temáticos distintos. Por un lado muestra los valores de lucha y poder que se consideran propios de los hombres dentro de la sociedad japonesa y por otro recoge las historias basadas en el despertar sexual de la etapa juvenil. Los protagonistas de la primera vertiente no pueden barajar la opción de rendirse ante las dificultades y demuestran siempre una gran tenacidad y espíritu de superación. La clave de este género es la mejora de las habilidades y la aceptación de las responsabilidades. En su segunda faceta el protagonista suele ser un chico poco espabilado además de torpe al relacionarse con chicas y que tiene como objetivo final el encontrar una novia o conseguir mantener relaciones sexuales.

El subgénero de lucha es el abanderado del *shonen*<sup>61</sup> La estructura es prácticamente idéntica en todas las obras: el protagonista, un chico que se encuentra en la adolescencia, tiene poderes increíbles que usará para enfrentarse a enemigos cada vez más peligrosos que se interponen entre él y sus objetivos. El citado aumento de poder de sus rivales forzará al protagonista a mejorar sus habilidades para el combate, buscando siempre convertirse en una persona más fuerte. En su viaje puede contar con aliados que le apoyarán en sus combates, algunos de los cuales son antiguos rivales ya derrotados, pero a la hora del enfrentamiento

<sup>60</sup> Schilling, Mark. *Doraemon: Making Dreams Come True*, Japan Quarterly, nº40, octubre-diciembre 1993, pág. 415.

<sup>61</sup> A veces se recogen rasgos de este género en obras de *seinen*, como el *manga Vagabond* del autor Takehiko Inoue, pero lo más habitual es que siempre sean obras destinadas a los adolescentes.

final será él el que asuma la mayor responsabilidad. Las características de los protagonistas del *shonen* se asemejan, como señala Laura Montero en su artículo *La era de la formalización*, a uno de los personajes arquetipo del teatro *kabuki*: el del *tateyaku*. Las características de esta figura son “las del samurái noble e idealizado que, además de resultar vencedor en la lucha, era un hombre perspicaz, con una determinación inquebrantable y una voluntad sin límites”<sup>62</sup>. También el cine tradicional había rescatado a este tipo de personaje, pero el *shonen* ha suavizado sus rasgos y ha añadido algunos elementos cómicos comunes al héroe de este tipo de series: buen corazón, carácter afable fuera de los combates, ingenuidad y, la mayoría de las veces, con un apetito insaciable. Todos estos rasgos propician respiros cómicos en la acción y rebajan un poco el dramatismo de las tramas.

Es uno de los géneros más populares en Japón con un público muy amplio, por eso es uno de los que tienen mayor cantidad de series. Ejemplos perfectos de lo que hemos mencionado son *Dragon Ball* (1986-1995), *Bleach* (2004-), *Naruto* (2002-), *One Piece* (1999-) o *Los caballeros del zodiaco* (1986-1989).

El *Spokon*<sup>63</sup> es un género que puede encontrarse tanto dentro del *shonen* como del *shojo*. Es una variante de las historias de lucha narradas dentro del *shonen* pero centrándose en el ámbito deportivo. Se mantienen todas las premisas sobre la actitud del protagonista: la consecución de su objetivo sueño (en este caso suele ser llegar a ser el mejor jugador del deporte que practica), afán de superación, sacrificio y mejora de las habilidades. Se refuerzan los vínculos de amistad y del trabajo de equipo y se acentúa más el melodrama que en el subgénero de luchas, “en ningún lugar el toque melodramático es más pronunciado que en las historias de deportes”<sup>64</sup> llegando al punto de que los rivales no tienen porque ser enemigos acérrimos del protagonista. Pueden ser amigos hasta el momento de enfrentarse. Estas historias añaden dos señas de identidad propias: la figura de un rival que iguala las habilidades del protagonista y que se convierte en el enemigo a batir en la final de los campeonatos y el hecho de distinguir a los personajes con habilidades propias, tiros especiales y ataques secretos. Ejemplos de este género serían las series *Campeones: Oliver y Benji* (1983) y *Bateadores (Tatchi)*, 1985-1987) de Mitsuru Adachi, ambas emitidas con bastante éxito en España y que trataban sobre el fútbol y el béisbol respectivamente. *Prince of Tennis (Tennis no*

<sup>62</sup> Weinrichter, Antonio. *Pantalla amarilla. El cine japonés*, T&B Ediciones, Madrid, 2002, Pág. 40.

<sup>63</sup> La palabra resulta de la unión de los términos “sport” en japonés (supotsu) y de konjo, que se traduciría por “valentía”

<sup>64</sup> Schodt, Frederik L. *Manga! Manga! The world of Japanese Comics*, Kodansha Internacional, Nueva York, 1997, Pág. 79.



*oujisama*, 2001-2005) de Takeshi Konomi es una serie más reciente que las anteriores y que ha conseguido volver a poner de moda este subgénero en Japón.

En su versión *shojo* se añaden rasgos propios del anime y manga femenino: se resaltan más las relaciones de amistad entre las compañeras de equipo, se da un peso mayor a los sentimientos de los personajes y se incluye una trama romántica paralela a la historia deportiva. Dos de las series más famosas del *spokon* femenino, sobre todo por la emisión en nuestro país, son *La panda de Julia* (*Atatsuku n°1*, 1969-1971) que fue la encargada de inaugurar este subgénero en Japón, y *Dos fuera de serie, Julia y Sergio* (*Attakka you!*, 1984-1985) de Jun Makimura, ambas series tomando el voleibol como punto de partida.

Muchas veces se utiliza la sexualidad y el erotismo dentro de los subgéneros de lucha de una manera puntual como una especie de pausa cómica dentro de la historia. Pero, como hemos señalado más arriba, también existen historias que los utilizan como motor principal de la trama. Son conocidas como *ecchi*, historias para chicos que tienen como base argumental el despertar sexual de sus protagonista “un adolescente atolondrado y no muy avezado en las relaciones con el sexo opuesto que aspira a tener una relación amorosa y sexual”<sup>65</sup> que se verá inmerso en situaciones eróticas y cómicas, propiciadas por su propia torpeza y por malentendidos que giran en torno al sexo. Todo ello dispuesto en clave de comedia romántica y sin llegar a mostrar nunca al espectador desnudos integrales ni sexo explícito<sup>66</sup>. Las series *Midori, échame una mano* (*Midori no hibi*, Tsuneo Kobayashi, 2004) de Kazurou Inoue y *Chicho Terremoto* (*Dash!! Kappei*, Seitaro Hara, 1981), que mezcla este subgénero con el *spokon*, son perfectos ejemplo de lo que hemos descrito.

Dentro del *ecchi* existen tres posibles variantes: el *magical girlfriend*, el *harem* y el *super ecchi* o *soft hentai*. En la primera la chica que acompaña al protagonista cuenta con poderes y habilidades sobrenaturales. *Oh! Mi Diosa* (*Aa! Megamisama!*, Hiroaki Goda, 1992) de Kosuke Fujishima o *Lamu, la pequeña extraterrestre* (*Urusei yatsura*, Mamoru Oshii, 1981-1986) de Rumiko Takahashi presentan un protagonista con todas las características del *ecchi* que hemos mostrado pero añade a una chica fuera de lo común de gran belleza que busca satisfacer al protagonista para hacerse con su amor.

<sup>65</sup> Montero, Laura. *La era de la formalización. Los géneros en la animación japonesa*, en VVAA, *Cine de Animación Japonés. op. cit.*, Pág. 203.

<sup>66</sup> Es muy corriente en estas obras que los personajes femeninos salgan representados con unos pechos enormes. Asimismo se recurre a la exhibición de la ropa interior y vestuarios cortos para estimular la imaginación de los personajes masculinos (y los espectadores), siendo muy recurrente el sangrado de nariz para simbolizar la eyaculación masculina, como mostraremos en el apartado de estética.

En el subgénero *harem* el muchacho protagonista se ve acosado por un grupo de mujeres que aspiran a su amor o bien que pretenden obtener algo de él, aunque éste acaba por fastidiar las diversas oportunidades que dichas féminas le ofrecen ya sea de forma intencionada o por despiste. Es la base de la trama de *Love Hina* (*Rabu Hina*, Yoshiaki Iwasaki, 2000) de Ken Akamatsu y de *Ichigo 100%* (Osamu Sekita, 2005) de Mizuki Kawashita.

La versión más extrema de este género que es conocida como *super ecchi* o *soft hentai*, en el que sin llegar a mostrar el acto sexual en su totalidad, si se insinúa la existencia de relaciones entre los protagonistas. *Ikki tosen* (Takeshi Watanabe, 2003) de Yuji Shiozaki, es un anime en el que aparecen mujeres jóvenes luchando entre sí y perdiendo su ropa a lo largo de los combates que disputan.

Al margen de las dos principales líneas que sigue el *shonen* también hay que citar otro tipo de series creadas de temática distinta que van desde lo absurdo hasta géneros como el de detectives, aunque mucho menos numerosas que las anteriores. En este cajón desastre podemos citar series como *Fooly Cooly* (Kazuya Tsurumaki, 2000) de Hajime Ueda, *Lupin III* (Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Masaaki Osumi, 1971-1972) de Monkey Punch y secuelas, *Detective Conan* (*Meitantei Conan*, Kenji Kodama, 1996-) de Gosho Aoyama .

### *Shojo*: relatos para chicas

El *shojo* es el género que se ocupa del mismo intervalo de edad que el *shonen* pero enfocado hacia el público femenino. Su origen se sitúa en los años 50 cuando Osamu Tezuka se ocupó de diferenciar las historias dirigidas para chicos de las dirigidas para las chicas, con el fin de conseguir atraer una mayor cantidad de lectoras de *manga* entre las jóvenes. Si en el *shonen* la lucha ocupaba el puesto predominante aquí lo hacen las historias amorosas, ya sea en tono de melodrama o de comedia. Se resalta más el romance y los sentimientos de los protagonistas que se dejan llevar por amores de carácter más platónico que sexual, “la mayoría hablan de amor, pero también de amistad y, sobre todo, de los miedos e inseguridades de una generación que se siente perdida ante su futuro”<sup>67</sup>. El contenido de estas historias puede dividirse en dos grandes temáticas: las que tienen como protagonistas parejas heterosexuales y las que tienen como protagonistas a parejas del mismo sexo.

Las historias que explotan una relación de amor sobre la base chica conoce a chico han ido evolucionando desde su creación. Al principio las protagonistas siempre eran chicas decididas y aventureras que atravesaban dificultades para conseguir el amor de su amado y, al final de la

<sup>67</sup> Martínez, Beatriz. *Del trazo a la imagen. Interrelaciones entre manga, anime e imagen real*, en VVAA, *Cine de Animación Japonés. op. cit.*, Pág. 161.

historia, asumir su papel como mujer y acabar casándose, este fue el argumento de *Chopy y la princesa* (*Ribon no kishi*, 1967-1968) de Osamu Tezuka. En muchas de las historias la acción se desarrollaba en los S. XVIII y XIX dentro e cortes europeas, como la *Rosa de Versalles* (*Berusaiyu no bara*, Osamu Dezaki, 1979-1980) de Riyoko Ikeda. Otra de las tramas favoritas fueron las historias en las que las protagonistas eran jóvenes desvalidas que debían sobreponerse a los golpes de la vida para ir avanzando en la búsqueda de la felicidad. Aunque en muchas ocasiones la obtención de ésta era conseguida por la protagonista al conseguir casarse con su amado. Dentro de esta temática de chicas sufridoras se encuentran las obras *Candy, Candy* (Shun-ichi Yukimuro, 1976-1979) de Kyoto Mizuki y Yumiko Igarashi o *Chiquitina* (*Reidi, Reidi*, 1987-1988) de Yoko Hanabusa.

Otro tipo de historias, alejadas de la imagen tradicional de la mujer en Japón, presentan unas protagonistas fuertes, decididas e independientes. La revolución se dio a raíz de la incorporación de la mujer a la vida laboral y vino acompañada de un cambio gráfico: “se abandonó la languidez de las figuras y los ojos estrellados para dar cabida a una representación femenina más realista: una estatura menor, unos contornos más definidos y cambios en el estilo del personaje”<sup>68</sup>. El nuevo modelo de protagonista se afianzó con la obra *No me lo digas con flores* (*Hana yori dango*, Shigayatsu Yamauchi, 1992-2003) de Yoko Kamio.

Dentro de las obras con temática homosexual se deben diferenciar dos variaciones en las historias: el *shonen ai* y el *shojo ai*. En la primera las tramas giran en torno a una pareja de chicos y en las segundas en torno a una pareja femenina. De nuevo se presentan relaciones platónicas y entre los personajes protagonistas se crea una relación basada en presentar a uno como el débil y otro como el fuerte en términos propios de una pareja heterosexual. Para remarcar más esa sensación el autor potencia gráficamente a los personajes, haciendo parecer más duro a uno y más afeminado al otro. *Gravitation* (*Gurabiteson*, Bob Shirohata, 2000-2001) de Maki Murakami y *Loveless* (*Raburesu*, Yuu Kou, 2005) de Yun Koga, son ejemplos de *shonen ai* y *shojo ai* respectivamente. Muchas veces el *shojo ai* se engloba dentro del subgénero conocido como *yaoi*, que se encuentra a medio camino entre el *shojo* y el *josei*. En este trabajo hemos decidido, debido a la dificultad de delimitar las barreras entre uno y otro a la hora de clasificar dicho subgénero comentarlo dentro del *josei*, como una especie de cajón de sastre que recoge historias bastante variadas, algunas de las cuales son evoluciones de los subgéneros vistos en este apartado. Pero el *shojo* aún tiene un par de subgéneros más que conviene mencionar debido a que no se enmarcan tanto en la temática amorosa.

<sup>68</sup> Montero, Laura. *op. cit.*, Pág. 209.

El primero de los subgéneros que distinguiremos es el *magical girl*. La estructura de estas obras es siempre similar: una chica o grupo de chicas adquieren poderes mágicos después de realizar una transformación y, con ellos, tratan de salvar el mundo. La salvación del mundo suele ser algo más secundario. Lo que importa son los sentimientos de las protagonistas y como compaginan esa tarea extra de heroínas con las peripecias de su vida cotidiana. Es un género que se engloba tanto dentro del *kodomo* como del *shojo*. La principal diferencia viene dada por la edad de las protagonistas y que en el segundo se potencian mucho más las tramas románticas, por ello su público es principalmente femenino<sup>69</sup>. Un ejemplo del género dentro del *kodomo* sería *Sakura, cazadora de cartas* (*Cardcaptor Sakura*, 1998-2000) y *Sailor Moon* (*Bishojo senshi Sailor Moon*, Junichi Sato, 1992-1997) de Naoko Takeuchi dentro del *shojo*.

También hay que tener en cuenta el subgénero denominado *slice of life*. Las historias se centran en la vida cotidiana de los personajes, rasgo que suele darse en otros tipos de géneros dentro del anime pero que aquí se lleva al extremo. Todos los protagonistas suelen tener personalidades bastante extremas, generando situaciones que si bien para ellos resultan normales para el espectador puede resultar sorprendente. Lo narrado es el acontecer diario, ya sea en un entorno estudiantil como sucede en *Azumanga daioh* (2002) de Kiyohiko Azuma y *Sayonara Zetsubo Sensei* (2007) o en lugares peculiares como la Villa del Pingüino de *Dr. Slump* (*Dokuta suranpu*, Minoru Okazaki, 1981-1986) de Akira Toriyama.

### *Seinen*: búsqueda de un público adulto

El *seinen* es la evolución del *shonen*. Son las obras destinadas a los mayores de 18 años y abarcan mayor número de temáticas que su predecesor. Tiene su origen en los años 50 cuando un grupo de autores crearon un nuevo género denominado *gekiga* (literalmente “imágenes dramáticas o violentas”) en respuesta a las estructuras infantiles dominantes en la época. “Las historias prestan especial atención a la psicología de los personajes, y la complejidad narrativa y temática se profundiza en pos de la obtención del realismo”<sup>70</sup>. Se busca atrapar al espectador mediante guiones elaborados y estéticas impactantes. Se persigue el realismo aún en las historias fantásticas y de ciencia ficción. Siempre tiene que haber una base que resulte verosímil y que permita que los espectadores se identifiquen con los personajes, para lo cual se recurre mucho al pasado de éstos y a la utilización de *flashbacks*.

<sup>69</sup> Algunas de estas series adquieren seguimiento del público masculino. *Sailormoon*, serie que alcanzó cierto renombre en nuestro país, tenía entre sus seguidos una gran cantidad de adolescentes. La ropa de las protagonistas causaban furor entre estos debido a que eran una variación de los uniformes de colegiala que llevan habitualmente las estudiantes japonesas

<sup>70</sup> Montero, Laura. *op. cit.*, Pág. 228.

La figura del *tateyaku*, que ya hemos comentado dentro del *shonen*, también aparece dentro de este género pero sin la suavización que mencionábamos. El protagonista aparece como un personaje “atormetado y huraño, (...) una sombra de lo que ha sido; su pasado permanece oculto, y normalmente su revelación tendrá como consecución inminente la caída del héroe al vacío, un viaje sin retorno en muchas ocasiones”<sup>71</sup>. De antihéroe el personaje cada vez dejará revelar más sus verdaderos sentimientos y, a la hora de la verdad, entre la luz y la oscuridad, acabará por elegir siempre la luz. Es un tipo de personaje que suele mantenerse invariable en todas las obras, las cuales transcurran en épocas pasadas o futuras y en escenarios diferentes.

Los subgéneros del *seinen* vienen determinadas por la temática de la obra y se pueden englobar en cinco grandes grupos: el *cyberpunk*, el *mecha*, el *jidaimono*, el *horror* y el *gore*. El primero de los cinco grupos recoge las tramas futuristas que presentan al espectador futuros desoladores en los que no hay lugar para la esperanza. En Japón el movimiento del *cyberpunk*<sup>72</sup> ha encontrado un arraigo muy fuerte debido al sentimiento catastrofista que siempre ha marcado la manera de pensar del país. Como hace referencia Ángel Sala:

Siempre ha sido un país preocupado por el devenir, con el sentimiento del Apocalipsis muy cercano a su cultura y a sus gentes. Desde el bombardeo nuclear ese Apocalipsis no solo es más cercano sino que puede ser provocado. Ya no depende de un acto de la naturaleza irreflexivo, sino de la decisión humana<sup>73</sup>.

Los personajes se mueven siempre al borde de la ley, se las ingeniar para tratar de sobrevivir al día y, la mayor parte de las veces, son marginados que actúan en contra de los poderes reinantes. Los ejemplos más claros de este tipo de *anime* son *Akira* (1988), *Ghost in the shell* (1995) y su secuela *Ghost in the shell 2: Innocence* (2004) o la serie *Cowboy Bebop* (1998).

En Japón el cine de imagen real denomina *gendai geki* a las películas que están ambientadas después de 1868 y *jidai geki* a las que la acción transcurre antes de esa fecha. El *jidaimono*<sup>74</sup> significa literalmente “relato de época” y es el subgénero que recoge para el anime esa última categoría del cine histórico. Se pueden destacar dentro de este género las obras *Sword of*

<sup>71</sup> Ibíd., Pág. 228-229.

<sup>72</sup> El término se popularizó en la década de los ochenta, y era utilizado dentro de la ciencia ficción para designar futuros alternativos altamente tecnológicos pero con niveles de vida social muy bajo. Algunos de los autores más conocidos de esta corriente son: William Gibson, Bruce Sterling, Pat Cadigan, Rudy Rucker o John Shirley.

<sup>73</sup> Ángel Sala en el audio comentario de la película *Millenium actress*.

<sup>74</sup> La palabra *jidaimono* está formada por las palabras “*jidai*”, cuyo significado sería el de “época” y *mono*, que es una forma abreviada de “*monogatari*”, cuya traducción sería “relato” o “cuento”.

*stranger* (2007) y series como *Samurai Champloo* (2004-2005). En esta última serie hay frecuentes anacronismos introducidos por su autor de manera consciente ofreciendo una historia de samuráis que avanza a ritmo de *hip hop* y que sería un ejemplo perfecto de obra postmoderna. En ocasiones el género se ve mezclado con la temática fantástica y sobrenatural como ocurre en *La princesa Mononoke* (1997) o *Ninja scroll* (1993), película que también muestra influencias de otros subgéneros como el *gore* y el *horror* (género que muchas veces se ambienta en épocas pasadas).

El segundo recoge todas las historias sobre apariciones, fantasmas y seres sobre naturales. Muchas veces los autores sitúan la acción en épocas pasadas, uniendo este subgénero con el *jidaïmono*. La serie *Réquiem para la oscuridad* (*Kosetsu hyaku monogatari*, 2003) de Hideki Tonokatsu ofrece una muestra de los principales rasgos del género: capítulos con historias autoconclusivas, un protagonista que se ve rodeado de fenómenos extraños y que trata de buscarles una explicación. En todas estas historias “las almas errantes, los seres de otro mundo, los animales mitológicos cohabitan en un mundo mágico marcado por la maldad humana, la miseria espiritual y el miedo ancestral”<sup>75</sup>. El *gore* o *guro* es un subgénero del *seinen* que lleva la violencia a su máximo exponente. Muchas series de *gore*, como es el caso de *Gantz* (2004), sufren censuras cuando son emitidas en la televisión japonesa. Los protagonistas de estas historias tienen que luchar por su supervivencia a lo largo de combates brutales en los que la sangre abunda y lo más común es que alguno de los oponentes sufra heridas fatales, mutilaciones y explosiones de órganos vitales. La violencia fluye dentro de la trama y lo hace como un elemento estético más, no importando sus consecuencias, y salpicado la pantalla de morbo y vistosidad.

### Josei: historias para mujeres

El *josei*, al igual que el *seinen* con el *shonen*, es el género que recoge las temáticas del *shojo* pero buscando un público más maduro. Al igual que en el *seinen* se dota de un mayor peso psicológico a los personajes y de más realismo a las tramas, ofreciendo historias mejor elaboradas con guiones más sólidos. Pero la base del *josei* sigue siendo las historias de amor y “la búsqueda de éste sigue siendo el motor que hace avanzar la acción”<sup>76</sup>. Las dos obras más conocidas de este género pertenecen a la autora Ai Yazawa: *Paradise Kiss* (Osamu Kobayashi, 2004-2005) y *Nana* (Morio Asaka, 2006). En esta última obra cabe destacar que en las dos protagonistas se encuentran las dos vertientes descritas arriba en el *shojo*. Por un lado la chica

<sup>75</sup>Montero, Laura. *op. cit.*, Pág. 231.

<sup>76</sup>Ibíd. *op. cit.*, Pág. 223.

independiente y decidida que busca que su grupo llegue a ser conocido y por otro la chica que se limita a dejarse llevar y cuya máxima preocupación es el acabar casada y asentada con el amor de su vida. En esta obra se puede observar las diferencias más claras entre *shojo* y *josei* debido a la mayor profundidad de las relaciones entre las dos protagonistas, dotando a la obra de una estructura mucho más compleja que la observada en mangas y animes más juveniles.

Una de las variaciones dentro del género es el *OL (office lady)*, una variante que muestra a una mujer triunfadora en el ámbito laboral, siendo la serie *Hataraki Man* (2006) de Moyoko Anno el máximo exponente.

En este trabajo englobaremos el *yaoi* como uno de los subgéneros dentro del *josei*. Como se comentaba más arriba, el adscribir al *yaoi* dentro del *shojo* o del *josei* es complicado. Si bien se considera que el subgénero nació a partir de historias del primero, debido al contenido de muchas de las obras hemos preferido referirnos a él dentro del *josei*. Es un subgénero difícil de clasificar porque la variedad de contenidos que se incluyen en él es muy amplia (a veces incluso es difícil separarlo del *shonen ai* que ya hemos comentado) y, al mismo tiempo, muestra varias variantes. El género recoge relaciones sexuales de temática tormentosa que se desarrollan en un mundo que muy poco tiene de ideal. Los personajes muestran una personalidad sexual totalmente definida y unos rasgos más realistas que acercan a la obra al *seinen* y el *josei*, “se abandonan los colores vivos y la paleta cromática tiende a los tonos oscuros y apagados; en el diseño de personajes se privilegia la figura masculina y se abandona la representación del efebo andrógino”<sup>77</sup>. En el género se favorece una vía sadomasoquista y destructiva que puede observarse en obras como *Ai no kusabi* (1992) de Akira Nishimori y Katsuhito Akiyama.

Dentro de este subgénero hay que estacar variaciones según algunos de los temas tratados en las historias. El *shotakon* recoge las relaciones entre adultos y niños, mientras que el subgénero *lemon* muestra una línea más dura del *yaoi* en el que se muestran relaciones sexuales homosexuales recogiendo elementos pornográficos tales como vejaciones, violaciones y sometimientos que son mostrados sin ningún tipo de nexo y de forma consecutiva. Se podrían nombrar *Ookamitachi no densetsu* (1996) de Yasunori Urata o *Keiraku no Hoteishiki Level-C* (1995) de Yorifusa Yamaguchi como ejemplos de estas obras.

Otra variante dentro del *yaoi*, pero en tono de comedia sería el *UST (Unresolved Sexual Tension)*, cuya obra más representativa es *Fake* (1996) de Iku Suzuki. En todas estas obras la

<sup>77</sup> Montero, Laura. *op. cit.*, Pág. 220.



pareja protagonista es puesta en situaciones que podrían desembocar en el acto sexual, pero que son interrumpidas en el último instante.

Por último haremos mención al *yuri*, que sería la evolución un poco más dura del *shojo ai* (así como el *yaoi* lo es del *shonen ai*), aunque muchas veces ambos son englobados bajo el término genérico *yuri*.

### *Mecha: combates de robots gigantes*

El *mecha* es un subgénero del *shonen*, pero debido a su enorme popularidad y difusión hemos decidido incluirlo como género aparte. A las razones dadas tenemos que añadir que es un subgénero que cada vez más empieza a adaptar sus tramas al *seinen*, desarrollando características que no pueden ser incluidas dentro de las historias destinadas al público adolescente. No obstante las historias, sin importar la edad del espectador, presentan una base argumental invariable: el protagonista (generalmente un adolescente) es el encargado de manejar, ya sea por control remoto o pilotándolo en persona, un robot de enorme tamaño que una gran organización pone a su disposición. Con él se enfrentará a enemigos también de proporciones gigantescas (los cuales pueden ser robots, monstruos o alienígenas) que pretenden conquistar o destruir el mundo y que, generalmente, suelen estar a las órdenes de una compañía rival y maligna.

Como podemos observar las tramas son totalmente deudoras de su origen *shonen* y siguen una línea similar a la que se encuentra dentro del subgénero de lucha, pero utilizando máquinas para combatir en vez de hacerlo mano a mano como ocurre en aquel. Suele añadirse un rasgo y es que el protagonista se ve forzado a llevar una doble vida, como piloto y como estudiante, teniendo que compaginar ambas de forma similar a los superhéroes típicos americanos<sup>78</sup>. Este rasgo proporciona a los espectadores respiros de las batallas y la acción ofreciendo pequeñas estructuras narrativas que imitan los *slice of life* del *shojo*, pero sin llegar a los extremos de dicho género. Por otro lado los robots tienen aspecto humano y disponen de ataques y características propias. Lo mismo ocurre con los enemigos, cada uno de ellos con una habilidad distinta que el protagonista debe superar.

La ya citada *Astroboy* (*Tetsuwan Atom*, 1963-1966) de Osamu Tezuka presenta muchas de las características del género, pero la auténtica precursora es *El hombre de acero* (*Tetsujin 28-go*, 1964) de Mitsuteru Yokohama. A esta obra la siguieron *Mazinger Z* (1972-1974) de Go Nagai,

<sup>78</sup> Este rasgo a veces se extrapola al género de lucha del *shonen*, como en la ya citada *Bleach*, pero es menos frecuente debido a que las aventuras de dicho género suelen ocurrir en escenarios fantásticos y no en un mundo que pretende ser una imitación del real. De hecho en la citada obra la trama cotidiana ha perdido peso a medida que las aventuras del protagonista se han hecho más intensas.



*Mobile suit Gundam* (Kido senshi Gandamu, 1979-1980) de Yoshiyuki Tomino y *Transformers* (*Tatakae! Cho robot seimeitai Transformer*, 1984-1987) de Kozo Morishita. Entre todas dejaron fijadas las características del *mecha*, aunque algunas de ellas han ido evolucionando. Al principio las tramas eran bastante repetitivas, creadas para la exhibición del equipo formado por el chico y su robot, y ofrecían capítulos autoconclusivos. Pero poco a poco, sobre todo después de que el género se amoldara a las exigencias del *seinen*, fueron ofreciendo historias más elaboradas y en las que se daba mayor presencia a la psicología de los personajes, tanto humanos como máquinas. Éstas últimas han desarrollado en algunas de las últimas series una relación de simbiosis con su piloto provocando que éste sea el único que pueda pilotarlas. El estado anímico y los sentimientos del dúo humano-robot tienen que coordinarse para poder llegar juntos a desarrollar el máximo poder y capacidades de combate. La duda, el miedo y la ira del piloto provocan que el vehículo no pueda operar a su cien por ciento; de la misma manera los golpes, heridas y ataques recibidos por el robot son transferidos al protagonista, el cual se ve obligado a sufrir la misma angustia de su compañero metálico, ofreciendo a las tramas posibilidades dramáticas mucho más elevadas que las que tenía el género en sus primeras obras.

Esta relación que hemos descrito fue la base de la serie que, como ya hemos mencionado, dio un nuevo impulso al género a mediados de los noventa y lo adaptó al *seinen* mejor que ninguna otra: *Neon genesis Evangelion* (*Shin seiki Evangelion*, 1995-1996) de Hideaki Anno. En esta obra la psicología de los personajes era la trama central, dejando las peleas de los robots relegadas a un segundo plano. No se buscaba la destrucción del mal, sino la comprensión de éste y el porqué de todos los ataques. Se abandona la figura del héroe autosuficiente para mostrar a un protagonista lleno de incertidumbre y que se encuentra perdido entre la difícil relación con su padre, el recuerdo de su madre, la atracción sexual por alguna de las protagonistas y el no saber si los ángeles que combate son realmente malvados o por el contrario es él el que está obrando como un asesino al exterminarlos.

Pero el paso al *seinen* no se limita sólo a eso. Se abandona también el concepto inicial que encumbraba el orgullo nacional por la tecnología y se pasa a mostrar al espectador las consecuencias negativas de ésta. El *mecha* toma muchos de los elementos del *cyberpunk* para ofrecernos paisajes futuristas desolados, violencia y caos: “Muchos estudiosos achacan al *mecha* los fantasmas de la Segunda Guerra Mundial. La aparición de este tipo de anime vino vinculada a una expresión de frustración de aquellos infantes que soñaban con ganar la guerra

que sus padres perdieran”<sup>79</sup>. Pero ahora se recoge un concepto fatalista de la guerra, se abandona el triunfalismo de las primeras historias *shonen* y se muestran las perspectivas más oscuras de los conflictos y la duda de los soldados ante órdenes que no saben muy bien porque cumplen. La serie *Full metal panic! The second raid* (2005) de Yasuhiro Takemoto es un buen ejemplo de esto, de la misma manera que las dos películas de Mamoru Oshii: *Patlabor: La policía móvil* (Kido keisatsu patoreba: The movie, 1989) y *Patlabor 2* (Kido keisatsu patoreba: The movie 2, 1993) recalcan la manipulación que un Gobierno puede llevar a cabo sobre un pueblo y el control que éste ejerce sobre unas fuerzas de seguridad incapaces de ver la corrupción de sus mandos.

### *Hentai: erotismo y pornografía*

La palabra *hentai* significa literalmente “pervertido” y es el género que se ocupa de mostrar historias en las que abundan las relaciones sexuales explícitas y las tramas pornográficas. Su público se sitúa por encima de los dieciocho años, pero hemos decidido no incluirlo dentro del *seinen* por dos motivos: las diferencias que presenta con otras obras *seinen*, la importancia del género en sí mismo y por el hecho de que el público que lo consume también incluye adolescentes. Se pueden observar varios subgéneros dentro del mismo.

El *lolicom*, en el que se muestran a niñas con adultos e incluso con máquinas. El *kemono* (significa “bestia” o “animal”), en el que se introducen personajes mitad humanos-mitad animales: hombres-bestia, adolescentes con orejas de gato, etc. El *futanari* muestra criaturas hermafroditas y el *ero-guro* es la ramificación más cruel dentro del género donde se mezcla la violencia con el sexo, siendo común las violaciones y las prácticas masoquistas, y donde se englobaría también el llamado *shokushu goukan*: las historias donde jovencitas son violadas por monstruos con tentáculos<sup>80</sup>. Aunque muchas veces todos los subgéneros acaban mezclándose entre de las historias. La película *hentai* más famosa es *Urotsukidoji: la leyenda del señor del mal* (Chojin densetsu Urotsukidoji, 1987-1989) de Hideki Takayama.

### *Consideraciones finales sobre los géneros del anime*

Por tanto las aportaciones principales buscadas en nuestra clasificación respecto a otras ya existentes son:

- Recopilar la totalidad de los géneros y subgéneros que constituyen el anime.

<sup>79</sup> Montero, Laura. *op. cit.*, Pág. 201.

<sup>80</sup> La introducción de los tentáculos en el *hentai*, así como la preferencia por el uso de jovencitas, proviene del artículo 175 del código penal japonés en el que se prohíbe la representación de los órganos reproductores, vello púbico y coito entre personas adultas.

- Aportar claridad a la clasificación mediante la estructuración por edades y temas.
- Describir las principales características de cada uno de los géneros.
- Ofrecer ejemplos de obras representativas de cada género en las que dichas características puedan ser localizadas.

La aparición de nuevas tendencias en los últimos tiempos ha provocado que la distinción entre géneros se esté convirtiendo en algo mucho más complicado. Los autores empiezan mezclar conceptos pertenecientes a géneros distintos y como señala Ángel Sala se están “sustituyendo los tradicionales formatos de referencia para crear nuevos universos híbridos”<sup>81</sup>. No obstante, los géneros y subgéneros expuestos dentro de esta investigación siguen siendo una referencia válida a la hora de clasificar una obra de animación japonesa.

---

<sup>81</sup> Sala, Ángel. *Nuevas tendencias del anime. Entre la tradición y la dispersión global*, en VVAA, Cine de animación japonés, *op. cit.*, pág. 177-178.

## BIBLIOGRAFÍA

### Libros

- BARTHES, Roland. *El imperio de los signos*. Seix Barral, 2007.
- BENDAZZI, Giannalberto. *110 años de cine de animación*. Madrid, Ocho y medio, 2003
- CLEMENTS, Jonathan y MCCARTHY, Helen. *The anime encyclopedia. A guide to japanese animation since 1917*. Stone Bridge Press, Berkeley, 2006.
- DRAZEN, Patrick. *Anime explosion! The What? Why? & Wow! Of japanese animation*. Stone Bridge Press, Berkeley, 2003.
- GRAVETT, Paul. *Manga. La era del nuevo cómic*. H KLICZKOWSKI, Madrid, 2004.
- KELTS, Roland. *Japanamerica. How japanese pop cultura has invaded the U.S.* Palgrave macmillan, Nueva York, 2007.
- MORENO, Horacio. *Cyberpunk. Más allá de Matrix*. Circulo latino, 2003.
- NAPIER, Susan J. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. Palgrave macmillan, Nueva York, 2005.
- PÁRAMO, José Antonio. *Diccionario Espasa Cine y TV Terminología Técnica*. Madrid, Espasa, 2002.
- POITRAS, Gilles. *The anime companion. What's japanese in japanese animation?* Stone Bridge Press, Berkeley, 1999.
- RICHIE, Donald. *Cien años de cine japonés*. Madrid, Ediciones Jaguar, 2005
- SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis. *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Alianza Editorial, 2002, Madrid.
- SCHODT, Frederik L. *Manga! Manga! The world of Japanese Comics*, Stone Bridge Press, Berkeley, 1983.
- SCHODT, Frederik L. *Dreamland Japan. Writings on modern manga*, Kodansha Internacional, Nueva York, 1997
- VVAA. *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*. Paidós comunicación, Barcelona, 2003.
- VVAA, *Cine de Animación Japonés*. Semana de cine fantástico y de terror de San Sebastián, San Sebastián, 2008.
- VVAA. *Dibujos en el vacío. Claves del cine japonés de animación*, IVAM, Valencia, 2003
- WEINRICHTER, Antonio. *Pantalla amarilla. El cine japonés*, T&B Ediciones, Madrid, 2002

### Artículos

-SCHILLING, Mark. *Doraemon: Making Dreams Come True* , Japan Quarterly, nº40, octubre-diciembre 1993.

-MONTERO PLATA, Laura. *La disolución de las fronteras de la realidad. El cine de Satoshi Kon*. Secuencias. Revista de historia del cine, nº25, primer semestre 2007.